

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Setelah menyelesaikan perancangan perangkat lunak permainan strategi *BattleShip* yang dapat dimainkan dengan AI, penulis menarik kesimpulan sebagai berikut :

1. Perangkat lunak ini memungkinkan pemakai (*user*) komputer untuk memainkan permainan *Battle Ship* tanpa harus berhadapan secara langsung.
2. Perangkat lunak hanya dapat dimainkan oleh satu orang saja dengan melawan AI dengan algoritma yang telah diteliti oleh penulis.

5.2 Saran

Penulis memberikan beberapa saran sebagai berikut :

1. Perangkat lunak dapat dikembangkan untuk *user* dengan algoritma yang lebih baik.
2. Perangkat lunak dapat ditambahkan konsep permainan yang memiliki tingkat kesulitan permainan atau *Level*.